КАК НАСЛАЖДАТЬСЯ ИГРОВЫМИ МУЗЫКАЛЬНЫМИ КЛИПАМИ.

ИВАО ОТСУКА

КАК НАСЛАЖДАТЬСЯ ИГРОВЫМИ МУЗЫКАЛЬНЫМИ КЛИПАМИ.

ИВАО ОТСУКА

Оглавление

Введение.
Цель этой книги.
Конкретные примеры видеоклипов игровой музыки.
Как продолжать исследования.
Актуальные вопросы.
Общие замечания
Очки с нетерпением ждут. Резюме.
Рекомендуемый анализ для каждого видео.
Оценка фактических видео. Образцы дел.
Оценочные баллы за сюжет игры музыкальный клип.
Предмет оценки.
Классификация точек оценки. Упрощенная версия.
Классификация точек оценки. Подробная версия анализа.
Каждая теория.
Сцена. Оборудование. Трюк.
Музыка.
Работа камеры.
Целевой возрастной диапазон для игровых музыкальных клипов.
Персонажи.
Ключевые аналитические перспективы. Резюме.
Статические характеристики. Общее обсуждение.
Статические характеристики. Каждая теория.
Формирование характера. Его классификация.
Визуальное впечатление от персонажа. Его классификация.
Классификация качества голоса персонажа.
Соединить чувство музыки с личностью персонажа.
Характер. Их характеристики с точки зрения видеоэкспрессии.
Движения персонажей и хореография. Их значения.
Привлекательность дизайна персонажей. Образцы примеров.
Классификация эффектов музыки.
Визуальный эффект видео.
Назначение.

Ограничения и проблемы игровых музыкальных клипов. Меры по их смягчению.
Просмотр музыкальных клипов из игры. Каковы некоторые из проблем, которые она представляет собой хобби?
Включение.
Оценка видео. Насколько это высоко. Его величие. Общее резюме.
Ссылка.
Игровые музыкальные видео, включая информацию об аккаунтах на Youtube, которые я рекомендую для предоставления видео.
Сопутствующая информация о моих книгах.
Все книги, которые я написал. Список.
Содержимое моих книг. Процесс их автоматического перевода.

Как наслаждаться игровыми музыкальными клипами.
Ивао Отсука

Введение.

Цель этой книги.

Познакомить мир с красотой видеоклипов игровой музыки как движущихся произведений искусства.
Изучить методы оценки игровых музыкальных клипов.
Установить перспективу для анализа и критики видеоклипов игровой музыки.

Конкретные примеры видеоклипов игровой музыки.

В этой книге будут использованы

The Idolmaster Million Live! Театральные дни.
Официальные видео.
Воспроизведение видео пользователями игр. Видео высокого разрешения. Видео с разрешением 4K60 кадров в секунду.

Как продолжать исследования.

(1)
Обобщение содержания аналитической точки зрения. Выделение супернатанта аналитической точки зрения на конкретных примерах.

Классификация типов видео. Разъяснение аналитической точки зрения. Систематизация содержания.
При просмотре актуальных видеороликов по одному, перечислите как можно больше пунктов, классифицируйте их и систематизируйте в обобщенную форму.

(2)
Вещи, которые следует помнить при проведении исследований.
Назначения персонажей и костюмы меняются с видео на видео, даже для одной и той же песни, в зависимости от предпочтений и настроек плеера.
Количество людей в каждом видео может отличаться. Некоторые - маленькие, некоторые - большие, а некоторые - все.
Существует два типа видео: обычные видео и специальные привлекательные видео.
Есть два типа видео, которые можно просматривать в Интернете: официальные видео компании по управлению игрой и оригинальные игровые видео игроков. Официальных видеороликов для некоторых песен не существует.

Индивидуальная оценка каждой песни меняется в зависимости от смены персонажа и костюма, и делать это нелегко. Для этого необходимо придумать способ. Например, цель оценки должна быть зафиксирована в официальных видеоклипах. С точки зрения разрешения экрана, собственные видеозаписи плеера более впечатляющие.

(2-1)
Переменные элементы в музыке.
Персонажи в песне. Костюмы для каждого персонажа. Голос пения, связанный с персонажем.

(2-2)
Неизменные элементы в песне.
Сценическое оборудование. Направление сцены. Музыка. Слова. Поющая мелодия. Танцевальная хореография и движения тела.

Актуальные вопросы.

Интерес существующих пользователей игры смещен в сторону персонажей, голосовых актеров, песен, текстов и костюмов. Несмотря на то, что механизмы сцены, движения мими персонажей, хореография, танцевальные движения и работа с камерой, которые лежат в основе экспрессии движущегося изображения, достаточно сложны, игровые пользователи ими не очень заинтересованы. Игровые пользователи настолько поглощены игровыми сценариями персонажей, озвучиванием музыкальных игр, погоней за голосовыми актерскими живыми выступлениями, что не уделяют особого внимания видео-выражениям и не знают о высоком уровне видео-выражения.
Спрос на игровые музыкальные клипы в настоящее время низкий. Разрешение официальных видеоклипов настолько низкое, что трудно увидеть их содержание, а также трудно идентифицировать их содержание. Сложно просматривать и оценивать их по официальным видеоматериалам.
Видеоклипы игровой музыки в высоком разрешении ошеломляют своей красотой. Они похожи на движущиеся произведения искусства. Они сделаны с высоким уровнем детализации и совершенства. Любой может это осознать, посмотрев эти видео.
Желательно смотреть клипы игровой музыки в высоком разрешении 4K видео. Для того, чтобы популяризировать совершенство видео, игровые операторы должны поощряться к активному выпуску или скачиванию и продаже официальных видео высокого разрешения, таких как видео 4K60fps. Это необходимо для достижения данной цели.

Общие замечания

Очки с нетерпением ждут. Резюме.

Танцевальные движения каждого персонажа на 100% идеально выровнены, используя возможности компьютера. Вы сможете насладиться идеальным групповым танцем, который поистине не похож на танец человека из плоти и крови. При необходимости каждый персонаж может выполнять отдельные одновременные и интерактивные движения.
Танцевальные жесты каждого персонажа очень женственны, с закрытыми внутренними бёдрами, что привлекает мужчин.
Танцевальная хореография каждого персонажа динамична и соответствует песне и тексту. Живые танцоры, танцующие под хореографию, очень умелые.
Лицо каждого персонажа имеет свою индивидуальность, а большое количество персонажей делает каждый из них забавным для просмотра.
Дизайн лица и выражение глаз каждого персонажа уникален, умен, чист, ясен, красив, мил и женственен.
Голос каждого персонажа отличается, даже если он записан отдельно, а голос каждого персонажа уникален, приятен и мил.
Костюмы каждого персонажа разнообразны, великолепны, красивы и изысканны, и, как и движения тела, они настолько реалистичны, что вы чувствуете себя так, как будто смотрите на них на реальном человеке.
Движения пальцев, ног и бедер каждого персонажа, сгенерированные компьютером, прекрасно воспроизводят движения настоящего человека, с очень высокой степенью совершенства и качества.
Создание сцены для танца - это смелость и перебор, то, что никогда бы не было сделано без искусственного экрана. Сценическое освещение нереально и просто прекрасно.
Музыка разнообразна, и вы можете наслаждаться различными видами музыки, от гармоничной до серьезной.
Сделав идола виртуальным персонажем, а не человеком из плоти и

крови, любой поклонник может свободно общаться с идолом и монополизировать его.

Лицо и мимика персонажа, пение, физические движения и костюмы - все это создается экспертами в своих областях, с полным разделением труда для достижения лучших практик и максимального совершенства в создании персонажей. Персонажи сексуально привлекательны и привлекательны. За счет разделения труда персонажи виртуальны, что делает невозможным их плоть и кровь. В то же время это привело к виртуализации сцены и оборудования, а создание сцены было освобождено от физических и финансовых ограничений, и стало динамичным, масштабным объектом, полным веселых трюков, роскошных и прекрасно выполненных.
Есть много персонажей с разными личностями, и зрители могут свободно выбирать любимые комбинации персонажей, одевать их в любимые костюмы, и тем самым воплощать в жизнь свои любимые сценические и певческие образы.
Физические движения персонажей можно точно воссоздать с помощью компьютера, либо точно запечатлев движения настоящих живых танцоров, вплоть до самых маленьких кончиков пальцев, либо попросив дизайнера внести коррективы в результат.
Выражения лица персонажей последовательно создаются дизайнером в соответствии с музыкой и текстом, а компьютер способен правильно все воспроизвести.

Рекомендуемый анализ для каждого видео.

Характеристики музыки.
Характеристики сцены.
Характеристики выступлений персонажей.
Характеристики костюмов персонажей.
Характеристики размещения персонажей.
Выражения персонажей.

Характеристики танцевальной хореографии персонажей.
Характеристика танцевальной динамики.
Характеристики пения персонажей.

Оценка фактических видео. Образцы дел.

Название серии видео, которое будет оцениваться. The Idolmaster Million Live! Театральные дни.

Звёздная Мелодия
https://www.youtube.com/watch?v=4IORlm3VBfs

Характеристики мелодии. Она в мажорной клавише, и яркая во всем. Она относительно спокойная, но вторая половина довольно живая.
Характеристики сцены. Она рассчитана на ночное исполнение. Свет, который освещает сцену, становится ярче и темнее. Несколько огромных витражей на заднем плане ярко светят подряд в западном дизайне.
Внешний вид персонажей: пять персонажей в горизонтальной линии.
Костюмы персонажей. В видео, которое я смотрела, костюмы были разными для каждого персонажа, с замысловатым западным дизайном, красивыми, и в целом великолепными и милыми.
Расположение персонажей: Пять персонажей расположены в треугольнике с главным персонажем на переднем плане.
Выражения персонажей. Выражение лица персонажей должно быть ярким и спокойным в течение всего представления.
Танцевальная хореография персонажей. Большие жесты руками, активное движение с вращением тела, рисование звездообразного символа в конце.
Характеристики динамики танца. Сначала он должен быть тихим, но активным в середине, а затем оставаться таковым.
Характеристики пения персонажа. Каждый персонаж должен петь ярким, ясным голосом. Должны быть две части: одна, где каждый персонаж поет в одиночку, и другая, где все персонажи поют вместе.

Резюме оценки.

Одежда персонажей должна быть чистой и красивой. Они должны быть красочными, иметь разнообразные узоры, быть впечатляющими на вид, красивыми и идеально отделанными до мельчайших деталей. Разнообразие цветов и рисунков красивой одежды и украшений для волос каждого персонажа замечательно, сочетая в себе разнообразие, красоту, узорчатость, блеск и реализм. Наряды персонажей очень милые, красивые и привлекательные.
Движения персонажей идеальны с точки зрения деталей, до уровня настоящего человека. Разнообразие движений, так что вы никогда не заскучаете. Движения персонажа очень активны, воспроизводя высокий уровень атлетизма и физических способностей, и как подробные и смелые движения умело создаются и весело смотреть. Это было замечательно, чтобы увидеть, как движение жесты были идеально связаны с музыкой и текстом.
Выражение лица персонажей очень реалистично. Движения глаз, бровей и рта настолько реалистичны, что выглядят как настоящие живые певцы, но при этом они деформированы в милом и красивом дизайне, что вы никогда не устанете смотреть на них снова и снова. Выражения на лицах персонажей реалистично выражают реальные эмоции, такие как радость, серьезность и доброта, увлекая вас глубоко в мир песен.
Диалог между персонажами хорошо продуман и выражен с помощью хорошо продуманных жестов, что делает его реалистичным, веселым и увлекательным.
Конструкция сцены - это масштабное, инновационное устройство, которое выглядит очень красиво и великолепно, а свет и структуры сияют плавно и жестко, как хрусталь, так что сколько бы вы ни увидели его, вы никогда не устанете от него.
Пение персонажей очень хорошо контролируется, и их голоса красивые, с широким диапазоном голосовой полосы, и они могут следить и выражать содержание песен и текстов в стабильной манере, что действительно является работой профессиональных голосовых

актеров и певцов, которые специализируются на голос. В видео, где появляется несколько человек, вы можете наслаждаться различными индивидуальными голосами каждого персонажа, не беспокоясь, и вы никогда не устанете слушать их, потому что они так выразительны. Пение персонажей меняется различными способами, чтобы соответствовать песням, так что вы никогда не устанете скучать. Оператор, с его разнообразными, новаторскими и удивительными ракурсами, иногда увеличивает изображение как можно ближе, чтобы показать отличную работу сцены и жесты и выражения персонажей, а в другое время, с высоты птичьего полета, быстро и уверенно приближается к центру точки, в которой происходит пение.
Общая композиция сцены и аранжировка множества персонажей очень гармоничны.

Лжец Руж
https://www.youtube.com/watch?v=MmpGjalFu6o

Характеристики музыки. Она в минорной тональности и темна на всем ее протяжении. Музыка относительно спокойная, но иногда нестабильно колеблется в тональности, а вторая половина довольно оживленная.
Характеристики сцены. Яркие, постоянно колеблющиеся лучи света. Ультрасовременные красные структуры заметно выделяются на всей сцене. Передняя часть экрана имеет свою палату.
Выступления персонажей: пять персонажей в ряд, разделенных на передний и задний ряды, главный герой в центре первого ряда.
Костюмы персонажей. В клипе, который я смотрел, главный герой, отвечающий за сольное пение, был одет в замысловатый костюм в западном стиле с красивым, зрелым и сексуальным видом, который был очень заметен.
Расположение персонажей: пять персонажей постоянно передвигаются по сцене с небольшими шагами, оставаясь в ряд впереди и сзади друг друга.
Выражение лица персонажей. Главный герой, который поет соло, должен иметь серьезное, серьезное выражение лица на протяжении

всей песни.
Характер танцевальной хореографии. Герой многократно двигается и вращается на сцене с небольшими шагами, сохраняя при этом относительно спокойную атмосферу.
Характеристики танцевальной динамики. Отсутствие больших колебаний, поддержание относительно спокойного состояния.
Характеристики характера пения. Один главный герой поет ясным, зрелым голосом, в течение всего времени в сольном стиле, время от времени повышая голос.

Резюме оценки.

Что жесты, сделанные персонажами, умны, изощренны и тонки в эмоциональном выражении на протяжении всей песни, и что жесты в конце песни особенно удивительны и интересны.
Что костюмы персонажей и их движения очень сексуальны, инновационны и привлекательны, красиво и захватывающе выражают красоту линий тела и конечностей персонажа.
Движения тела персонажа плавные и прекрасные во всем, полные высокой степени атлетизма и красоты.
Выражения лица персонажа способны надежно выразить постоянные колебания и колебания глубоких эмоций, таких как жесткость, серьезность и эмоциональные переживания, через точную цепочку движений бровей, взгляда и качания головы. Он точно воспроизводит движения человеческой психики, давая странное и чудесное ощущение жизни, несмотря на то, что является виртуальным существом.
Что изменения в голосах персонажей неожиданны и изысканны, полны воспроизводимости плотских и кровяных эмоций, ясны и прекрасны. Она полна зрелого и взрослого обаяния на протяжении всего времени, и время быстро проходит.
Построение сцены нереально, с ощущением неизвестного сюрприза, как ощущение будущего, а цвета новизны и блеска, сочетая в себе чистоту, умение, сложность и высокий уровень построения, что чудесно. Свет и выражение уникальных границ мягкие, ослепительные и красивые.

Угол работы камеры постоянно и разнообразно меняется из мгновения в мгновение ока, и я никогда не устаю от этого. Оператор смог запечатлеть то, что зрители хотели видеть непрерывно и без просачивания, с высокой степенью совершенства и удовлетворения.

Зажечь огонь в дрожащем сердце.
https://www.youtube.com/watch?v=utClLPShrwk

Характеристики тона песни. Она должна быть в минорной тональности и темной от начала до конца. Она должна быть довольно живой во второй половине.
Характеристики сцены. Свет, который освещает сцену слабым желтым цветом, значительно меняет ее яркость и темноту по мере исполнения песни. Вся сцена покрыта массивами сложной формы, в основном прямыми линиями. Большое, яркое пламя, горящее заметно за окнами фона и беспорядочно выплескивающееся сзади и спереди.
Характеристики появления персонажей: пять персонажей в горизонтальной линии.
Костюмы персонажей. В видео, которое я смотрел, каждый персонаж был одет в свой, тщательно разработанный костюм в западном стиле, который выглядел красиво, зрело и сексуально.
Расположение персонажей: Пять персонажей выстроились в прямую линию на протяжении всего видео, но в конце они меняются на групповой стиль.
Выражения персонажей. Выражение главного героя серьезное, решительное и решительное на протяжении всего ролика.
Танцевальная хореография персонажа. Все персонажи танцуют вместе на протяжении всего представления в танце, который подчеркивает сексуальное влечение, с тонкими хлопающими, вращающимися и вибрирующими движениями.
Характеристики танцевальной динамики. Главные герои должны выполнять большие, решительные и четкие движения на протяжении всего танца. Заключительные, впечатляющие движения завершают весь танец.
Характеристики пения персонажей. Каждый персонаж должен петь

соло и хор по очереди, ясным, зрелым и красивым голосом.

Резюме оценки.

Палящий зной сценического фона, наполненный интенсивностью вспыхивающего пламени и неуравновешенными, первобытными эмоциями, которые они приносят, был определенно красиво выражен. Что отражает и выражает силу внутренней страсти персонажа.
Темнота сцены и яркость извергающегося пламени создали сильный контраст в экспрессии, и преуспели в создании сильного стимула, впечатления и воздействия на зрителей.
Уникальное великолепие костюма каждого персонажа очень заметно и наполнено высокой степенью новизны, совершенства, красоты, индивидуальности и привлекательности. Различия в костюмах каждого персонажа обусловлены разнообразием цветовой гаммы и дизайна, а также разнообразием комбинаций.
Темнота всей сцены, интенсивность пламени, острота взгляда главного героя, сильный и решительный голос персонажа, строгость и резкость выражения персонажа, выражение физических движений персонажа, таких как решительные и быстрые колебания шеи и рук, а также выражение психологических внутренних эмоций персонажа и сильная решимость и воля высоко реализуются через одновременное сочетание этих нескольких выражений.
Координация небольших движений рук, кистей, кончиков пальцев, плеч и бедер нескольких персонажей высокоэффективна в выражении опасной в сексуальном плане соблазнительности каждого персонажа, существенного страха женщин, который за ним скрывается, и глубокой тьмы внутри него. Это неуклонно фиксируется операторской работой, которая постоянно пересекается между пением каждого персонажа и продолжает совершать детальные и совершенные 360-градусные повороты вокруг тел множества персонажей.
Видео быстро просматривается и удерживает зрителя от начала и до конца, без вялости и скуки.

Путешественник мечты
https://www.youtube.com/watch?v=T9vJkxpG_HI

Характеристика мелодии. Главный ключ, яркий и солнечный во всем. Относительно спокойная, но вторая половина довольно оживленная.
Характеристика сцены. Свет все время яркий. Простой и современный дизайн со светло-серыми цветами. Размещено множество трюков ярко мерцающих звезд различных цветов, а милый ракетный трюк перемещается.
Внешний вид персонажей представлен пятью символами в горизонтальной линии.
Костюмы персонажей. На видео, которое я смотрел, все они были одеты в черные, в основном западного стиля формальные и сложные костюмы с тем же дизайном, которые были чистыми, в целом тяжелыми и мягкими, и выглядели очень впечатляюще перед ярким сценическим фоном. Все они были одеты в черные колготки с полупрозрачным внешним видом.
Расположение персонажей: пять персонажей в основном выстроились в горизонтальную линию, но во время песни каждый персонаж двигается вперед и назад по отдельности.
Выражения персонажей. Выражения лица всех персонажей яркие и жизнерадостные на протяжении всей песни.
Характеристики танцевальной хореографии персонажей. Серия живых, слегка прыгающих танцев каждого персонажа, а большие жесты и жесты руками с вытянутыми пальцами, непрерывно придают всей сцене великолепную и яркую энергию.
Характеристики танцевальной динамики. Большие жесты и жесты руками с использованием рук и пальцев, а также спортивные, активные движения, такие как прыжки на ногах, выполняются последовательно.
Характеристики пения. Каждый персонаж, особенно главный, должен петь ярким, ясным голосом с четким чувством. Выступление должно быть разделено на две части: сольная часть для каждого персонажа и хоровая часть для всех персонажей.

Оценочный план.

Многочисленные персонажи, все в одинаковых черных костюмах, тяжелые и мягкие от тела до ног, и все танцующие вместе в легком, жизнерадостном и веселом танце с повторяющимися весенними прыжками, должны быть очень интересными для просмотра и держать вас в постоянном интересе до самого конца.
Вся сцена объединена в яркий серый тон, который гармонирует с единством черных костюмов, которые носят все персонажи, и единством движений персонажей в унисон.
Непрерывность жестов персонажей, полная ощущения масштаба и динамизма, настойчивость милой жизнерадостности выражений персонажей, содержание текстов, которые жизнерадостно поют надежды и мечты, содержание яркой музыки, которая имеет теплый и густой звук от начала и до конца, основанный на мажорной клавише, красочные и ярко сияющие звезды на фоне сцены, трюки и ярко сияющие звезды на фоне сцены. Диковинка звезд, ярко и красочно сияющих на фоне сцены, и диковинка скоростного подъема симпатичной ракеты при успешном вращении и прыжке делают видеоматериал ярким и позитивным от начала и до конца, и зритель может сильно почувствовать надежду на будущий успех и позитивный дух вызова, делая психологию зрителя энергичной, жизнерадостной и позитивной. Это также делает психику зрителя энергичной, жизнерадостной и позитивной.
Чередование пения разных персонажей, разнообразие качеств голоса, вызванное чередованием, а также умелый и неожиданный способ, которым каждый актер или певец контролирует пение и использует свой голос, весело слушает, и вы никогда не устанете их слушать.
Оператор показывает переднюю, боковую и заднюю части персонажей попеременно во время доставки песен, создавая различные точки зрения от начала до конца, а в конце, по мере продвижения песен, вы можете наслаждаться всей сценой, а также костюмами и движениями всех персонажей с чувством единства, позволяя вам наслаждаться как разнообразием, так и единством одновременно.
Работа с камерой позволяет точно определить и увеличить детализированные, характерные, прыгучие и динамические движения рук, кончиков пальцев и ног каждого отдельного персонажа, так что вы можете наслаждаться как большой масштаб музыки, сценической

композицией и танцами персонажей, так и мастерством детально проработанных движений персонажей, в одно и то же время и последовательно.

Оценочные баллы за сюжет игры музыкальный клип.

Рейтинговые баллы, в которых зрители оценивают сюжет игрового музыкального клипа как интересный, интригующий или скучный. Некоторым зрителям нравятся исключительно веселые, развязные и душераздирающие истории, в то время как другие предпочитают серьезные, динамичные и боевые истории как интересные и не воспринимают развязные истории.
В приведенной ниже таблице обобщены оценочные баллы рассказов зрителей, которые могут быть использованы в качестве ориентира для классификации типов зрителей, извлеченные из оценочных выражений, найденных на досках объявлений в Интернете, и т.д., и разделены на четыре фактора в зависимости от субъективности автора.

Предмет оценки.

Содержание текста и сюжета.
Атмосфера музыки, режиссура, движения и выражения персонажей.
Временная шкала сюжета.

Классификация точек оценки. Упрощенная версия.

1
Положительно-отрицательно.

(1-1)

Весело. Чувствую себя радостно.
Гнев. Печаль. Чувствую себя подавленным.

(1-2)
Быть жизнерадостным.
Быть мрачным.

(1-3)
Благие намерения. Добрые люди. Быть праведными.
Быть злыми. Быть плохим человеком.

(1-4)
Честность. Истинность.
Чтобы быть полным интриг. Коварным.

2
С чувством волнения или без него.

(2-1)
Чтобы быть свободным. Чтобы расслабиться.
Быть напряженным.

(2-2)
Будучи неподвижным. Расслабляться.
Хорошо двигаться. Занят.

(2-3)
Мирно.
Сражаюсь. Есть убийства и ранения. Разрушения.

(2-4)
Быть банальным. Чтобы быть смешным. Кляпаться.
Серьезность. Серьезно.

(2-5)

Чтобы быть обнадёживающим.
Чтобы возбудить тревогу.

3.
Хорошая история или нет.

(3-1)
Должно быть тепло. Согревающий.
Холодно. Охлаждающе.

(3-2)
Чтобы двигаться.
Замерзнуть. Отсутствие ума.

(3-3)
Быть гуманным. Мокрой.
Бизнес-подобный. Сухой.

4
Прохождение времени.

(4-1)
Время, сюжет не продвигается.
Время, ход сюжета.

(4-2)
Не растет.
Чтобы расти.

(4-3)
Чтобы быть рутиной.
Быть особенным. Случаи чрезвычайных событий и происшествий.

(4-4)
Как обычно. Повторение. Бесконечность.

Иметь последнюю часть. Быть полным.

Классификация точек оценки. Подробная версия анализа.

Что является источником удовольствия?

A.
Всеобъемлющая концепция. Всеобъемлющая концепция. Концепции высшего порядка.

1.
Концепция высшего уровня. Первая концепция вышестоящего уровня.

Удовольствие.

2.
Вторая концепция высшего уровня.

(Зрительская сторона.)
Привлекательность. Хорошо. Ошеломляющая.
Удовлетворенность. Выполнение.
Удовлетворенность. Удовлетворенность.

(Сторона создателя.)
Компетентность. Компетентность. Боже. Умелость. Умение. Умение.
Привлекательно. Превосходство.

3.

Верхняя третья всеобъемлющая концепция.

(Сторона создателя.)
Выразительность.
Совершенство. Совершенство. Качество.
Степень мастерства. Степень преданности.

(Зрительская сторона.)
Интерес. Сила и глубина интереса. Степень вовлеченности.
Стимулирование. Сила, чтобы втянуть тебя. Изысканность.
Воздействие. / Бороздность. Разочарование. Банальность.
Сочувствие. Согласие. / Несогласие. Разногласия.
Эмоциональность. Движимость. / Быть впечатленным.

===
B.
Понятие объекта выражения.

Содержание выражения. Вещь, которая должна быть выражена.
Существование дихотомии. Существование предпочтений производителей и зрителей.

(1)

Высота. / Низкий порог.
Трудность. / Легкость. Простота. Быть возможным.
Глубина. Глубина. / Мелкость. Доступность. Доступность.

Сложность. / Простота. Простота.

(2)

Временно. Своевременность. Прохождение времени. / Одно и то же во все времена. Ежедневность.

Свежесть. Новизна. Новые открытия. Футуристические. Потенциал будущего. / Следуя прецеденту. Традиционность.
Изменение. Неожиданные события. Сюрприз. / Состояние. Вечность.

Настойчивость. Непрерывность. Неустойчивость. Долговечность в использовании. / Короткая продолжительность жизни. Хрупкость.

Стабильность. / Нестабильность. Грубость.

(3)

Зрелость. Зрелость. / Незрелость. Ребячество.
Первый раз. Первый раз. Неопытность. Несвежество. / Опытный. Знакомство.
Чистота. Быть в коробке. / Гибридность. Примесь. Быть изношенным.

(4)

Точность. / Чтобы быть неточным.

Целенаправленность. Точность. Точность. / Чтобы пропустить отметку. Чтобы не попасть в цель.
Конечно. Воспроизводимость. / Неповторяемость. Быть одноразовым.

Способность покрывать. Комплексность. Вездесущность. Быть всем. / Пристрастность.

Способность контролировать. Контролируемость. / Неуправляемость.
Гладкость. / Быть застрявшим.

Стабильность. / Прыжки. Омиссия.

Чувство безопасности. / Чувство незащищенности.

(5)

Истинность. Истинность. Реализм. / Ложь.
Сырость. / Чтобы быть обработанным./ Обработана.

Лживость. Жизнеспособность. / Машинная природа. Искусственность.
Органическое. / Неорганическая природа.
Естественность. / Искусственность.

Виртуальность. Нереальность. / Реальность.

Внутренняя природа. Сущность. / Поверхностность.

Лояльность. Лояльность. / Предательство.

(6)

Социальность. / Антисоциальность. Асоциальность.
Кооперативность. Социлиальность. / Отказ от социализации.
Изоляция. Индивидуальное поведение.

(7)

Одновременно. / Связь. Временность.

Идентичность. Согласованность. / Противоборство. Противоборство.
Конфликт. Оппозиция.
Двусмысленность. Представление обеих сторон. / Презентация только одной стороны.

Выбираемость. / Уникальность. Отсутствие выбора.

(8)

Красота. Красота. / Безысходность. Уродство.
Боже мой. Чтобы быть праведным. / Быть плохим. Плохо.
Прозрачность. Чтобы внести ясность. Чтобы быть чистым. /Чтобы быть мутным. Чтобы быть грязным.

(9)

Гармония. / Дишармония.

Единство. Чтобы соответствовать. Единство. / Разнообразие. Индивидуальность. Красочность.

Коллективность. Коллективность. Единство. / Индивидуальность. Дискретность.

Дружелюбие. Быть хорошими друзьями. Спокойствие. / Конфронтация. Агрессивность. Компактность.

Конструктивность. Композитивность. / Разобщенность. Деструктивность.

Контролируемость. / Свобода.

Принадлежность. / независимость.

Верховенство. Превосходство. / Подчинение. Непорядочность.
Победа. / Быть непослушным.
Быть буллистом. / Быть слабым.
Доминировать. Угнетать. / Чтобы выдержать.
Защищать. / Лояльность.
Доминировать. Повелительным. Быть снисходительным. / Чтобы быть скромным.
Односторонность. / Взаимно.

Подчинение. Рабство. / Независимость. Самоуправление.
Сопротивление. Критичность.

Агрессия. Агрессивность. / Перехватываемость. Оборонительность.
Быть активным. / Быть пассивным.
Быть садистом. / Быть мазохистом.

(10)

Агрессивность. / Пассивность. Регрессивность.
Позитивность. Надежда. / Безнадежность.

(11)

Чудо. Глубина тайны. Неизвестность. / Быть известным. Разгадано.

(12)

Мобильность. Бодрость. Жизнь. Динамизм. Экстраординарность.
Прыжок. / Спокойствие. Спокойствие. Неподвижность.
Быстрота. / Спокойствие.

Быстрота. / Тяжесть.

(13)

Разведка. Ясность. Понимание. / Неясность. Антиномия.

(14)

Магнитуда. Великолепие. Смелость. Великолепие. / Маленькость.

Чистота. Деликатность.

Сила. / Слабость.

Бесконечность. / Существование пределов.

(15)

Мягкость. Мягкость. Нежность. / Жесткость.
Дряблость. Вялость. / Тяжелость. Жесткость. Жесткость. Напряжение. Строгость.
Гибкость. / Формальность. Согласованность.

Решительность. Сила решимости. Сила воли. / Слабость воли.
Избегание решений. Легко менять.
Последовательность. Инерция. / Повторяющиеся изменения.
Изменяющиеся стороны. Быть оппортунистическим.

(16)

Яркость. Свет. Яркость. Ослепительно. Сверкающий. / Темнота.
Глубина тьмы.

Тепло. / Холод.

Сухость. / Сухость.

(17)

Острота. / Круглость.
Угловатость. Неровность. Быть острым. Выступающий. / Гладкость.
Круглость. Плоскостность.
Чтобы выделиться. Быть вычурным. Быть вычурным. / Трезвым.

Сокращенность. / Прочность.

(18)

Серьезность. Серьезность. / Веселье. Развлечение.

(19)

Опасность. Соблазнительность. / Безопасность.

(20)

Открытость. / Закрыть. Эксклюзивность.
Открытость. Открытость. Воздействие. Воздействие. Огромность. / Конфиденциальность. Конфиденциальность.

(21)

Целостность. Вид с высоты птичьего полета. / Пристрастность. Подбираю части.

(22)

Обилие. Богатство. Богатство. / Бедность.
Роскошь. / Фругаль.
Расточительность. / Экономия.
Щедрость. / Деньги вытягивают.

(23)

Острота реакции. / Безответственность.

Эмоциональность. Богатство эмоций. Страстность. / Спокойствие. Безжалостность. Эмоциональность.
Богатство выражения. / Бесформенность выражения.

Сексуальность. Сексуальная привлекательность. Сексуальная соблазнительность. Сексуальное удовольствие. Сексуальная кульминация. / Сексуальная бесчувственность. Быть бесполым. Быть бесполым. Быть бесполым.

Каждая теория.

Сцена. Оборудование. Трюк.

1.
Резюме.

Масштаб или размер.
Движение или изменение.
Оттенок и яркость.

2.
Расположение сцены.

Фронт.
Центр.

3.
Форма сцены.

(3-1)
Край.
В центр.

(3-2)
Форма круга.
Квадрат.

(3-3)
Есть ли навес на зрительских местах или нет.

(3-4)
Широко.
Узко.

4.
Диковинка сцены.

Пример.

Вращение всей сцены.
Появление скрытого устройства или персонажа.
Подъем на вершину.
Использование нескольких этажей.
Уточнение в клетке и освобождение из клетки.
Открытие дверей всех приватных комнат одновременно.

5.
Расположение сцены.

(5-1) Комната.
Сцена.

(5-2) На улице.
Крыша высотного здания.
Под звездным небом.
Наружная площадь.

Песчаный пляж на открытом воздухе.
Открытый скалистый пляж.

Перед модной кофейней.

6.
Атмосфера сцены.

(6-1)
Яркая атмосфера. Дневная атмосфера. Солнечная атмосфера.
Темная атмосфера. Вечерняя или ночная атмосфера. Облачная, дождливая и снежная атмосфера.

(6-2)
Холодная атмосфера.
Теплая атмосфера.
Палящая атмосфера.

(6-3)
Гламурная атмосфера. Популярная атмосфера.
Пустынная атмосфера. Суровая атмосфера. Темная атмосфера.
Опасная атмосфера.

(6-4)
Соблазнительная атмосфера.

7.
Состав сцены.

(7-1)
Нависание или распространение на аудиторию. Его масштабы.
Размеры площади.
Тесное взаимодействие с аудиторией. Возможно ли это или невозможно.

8.

Характеристики сцены.

(8-1)
Освещение.

(8-1-1)
Характерные светлые цвета. Яркие светлые цвета. Использование их.

(8-1-2)
Изменение цвета света.
Мигание света.
Изменение цвета света.
Световые лучи, следующие за персонажем.

(8-1-3)
Ряды света. Его формирование.

(8-1-4)
Устройства освещения. Его типы.

///
Пламя.
Фейерверки.
Свет.
Факелы.
Электрические огни.
Прожекторы.
Солнечный свет.

(8-2)
Окна.

(8-2-1)
Функциональные окна.
Витражи.

(8-3)
Двигающиеся трюки.

(8-3-1)
Запуск ракеты.

(8-3-2)
Движущееся пламя.

(8-3-3)
Цветная бумага и лепестки, конфетти и танцы.
Снегопад и дождь.

(8-4)
Стены и мебель.

(8-4-1)
Великолепие, трезвость и безмятежность красок.

(8-4-2)
Дизайнерские стили.

(8-4-2-1)
Старые вещи.
Новые. Современные.

(8-4-2-2)
В западном стиле.
Японский стиль.

(8-4-2-3)
Жилой стиль. Гостиная.
Офисный стиль.

(8-5)

Мебель.

///
Цвет. Цветовое соответствие.
Мягкость и упругость.
Размер.
Сочетание цветов.
Степень брони.

Музыка.

(1) Классификация типов.
Мелодии.
Звуковые эффекты.
Музыкальные инструменты. Инструментальные мелодии.

(2)Черты личности.
(2-1)
Светлый или темный.
Серьезно или смешно.
Напряженный или расслабленный.

(2-2)
Быстро или медленно.
Живой или тихий.

(2-3) Культурное происхождение.
Западное, восточно-азиатское или японское происхождение?

(2-4)

Характеристики композитора и его личность.

Работа камеры.

1.
Общая дискуссия. Перспектива анализа.

Какую часть сцены или последовательность движений персонажа следует вырезать и увеличить для съемок?
Или, в какой момент времени следует передвинуть точку обзора, чтобы запечатлеть всю сцену с высоты птичьего полета?
Какой эффект это окажет на готовое видео?

2. Каждая теория. Классификация.
(2-1)
Съемка всей сцены. Вид сверху.
Съемка определенной части сцены.

(2-2)
Стрельба на расстоянии.
Стрельба с близкого расстояния.

(2-3)
Пакетная съемка всех персонажей.
Съемка нескольких частичных персонажей.
Съемка только одного персонажа.

(2-4)
Фотография поющего персонажа.
Съемка персонажа, делающего большие физические движения.
Вторичные кадры соседних сопровождающих персонажей.
Съемка персонажей в движении.
Кадры персонажей, взаимодействующих друг с другом или

взаимодействующих друг с другом.

(2-5)
Лобовый выстрел.
Вид сзади.
Вид сбоку.
С потолка.
Снимок над головой.

(2-6)
(2-6-1)
Полные кадры персонажа.

(2-6-2)
Частичные снимки тела персонажа.

(2-6-2-1)
Сортировка по телу персонажа.

///
Выстрелы в лицо.
Стрельба по туловищу.
Выстрелы в одежду.
Съемки.
Сосредоточение на руках, пальцах и ногах.

(2-6-2-2)
Стреляй только движущиеся части тела персонажа.

///
Снимки с движениями лица.
Стрельба по движению рук, рук и ног.
Съемка пространственного движения.

(2-7)
Микроскопические снимки.

Широкие снимки.

(2-8)
(2-8-1)
Почти готово.
Крупные планы.
Акцент.

(2-8-2)
Отходим от темы.

(2-8-3)
Съемка параллельным движением.

(2-9-1)
Съемка с фиксированной точки зрения.
Перемещение точки обзора туда и обратно.

(2-9-2)
///
Съемка с перемещением точки обзора вверх.
Стрельба с поднятой вверх точкой обзора.

///
Стрельба с помощью точки зрения, движущейся вниз.
Съемка с точки зрения, направленной вниз.

(2-9-3)
Съемка с определенного направления.

///
Стрельба спереди.
Стрельба слева.
Стрельба справа.
Стрельба сверху.

Стрельба снизу.

(2-10)
Постепенное изменение.
Быстро меняется. Внезапная стрельба.

(2-11)
Смещение перспективы и фокуса.

///
Стрельба медленным движением.
Стрельба с высокой скоростью движения.

(2-12)
Переключение экранов.
Переключение между несколькими ракурсами камеры.

(2-13)
Монтаж видео и сшивка.

///
Обрезка видеоматериалов для ограничения и выравнивания длительности видеоизображения в определенном диапазоне.
Делает и снимает в разные даты и сроки для каждой сцены.

Целевой возрастной диапазон для игровых музыкальных клипов.

Старые персонажи. Младшие персонажи. То, что они говорят и делают в текстах песен.
Исходя из этого, определите ожидаемый возраст целевой аудитории игры.

Персонажи.

Ключевые аналитические перспективы. Резюме.

1.
Количество людей.

(1-1)
Один человек или много людей?

2.
Наряд.

(2-1)
Костюмы.
Украшения.

(2-2)
Хью.
Узоры.
Текстура ткани.

(2-3)
Легкость передвижения.

(2-4)
Сопоставление или разделение?

3.
Движение.

(3-1)
Жесты и хореография.
Взаимодействие с музыкой и текстом, отражение смысла.

(3-2)
Стационарная или подвижная.
Низкая скорость или высокая скорость?
Один человек? Группировка или коллектив? Все?

4.
Пение.

(4-1)
В одиночку или вдвоем?

(4-2)
Связь с качеством голоса персонажа.

///
Громкость голоса.
Изящество голоса.
Движение цвета и яркости голоса.

(4-3)
Взаимодействие с выражениями лица персонажа.

///
Движение певческого выражения.

(4-4)
Лирическое содержание.

///
Светлое или темное?
Серьезно или смешно?
Живой или тихий?

(4-5)
Связь с характеристиками и личностью композитора или лирика.

5.
Обеспечить разнообразие характеров личности.

Дать возможность зрителям найти хотя бы одного любимого персонажа, который им нравится.
Уточнение критериев классификации для этой цели.

Статические характеристики. Общее обсуждение.

1.
Возраст.

///
Старше или младше?
Ребенок или взрослый?

2.
Внешний вид.

///
Цвет волос, длина, форма и декор.
Выражение лица, внешний вид и движение.
Высота, вес и форма тела.

Движение тела.

3.
Физиологический, психологический и социальный фон.

///
Богатые или бедные по происхождению, воспитанию и ориентации.
Независимо от того, у вас есть корни, воспитание и ориентация - городская или сельская.
Ваши интересы спортивные или культурные?
Являются ли Ваши корни, воспитание и ориентация отечественными или иностранными.

4.
Психологические и социальные характеристики.

///
Ваша личность серьезна или развлекательна?
Является ли ваша личность агрессивной или сдержанной?
Является ли ваша личность экстраверт или интроверт?
Является ли ваша личность опытным или наивным?
Является ли ваша личность дружелюбной или высокой руки?
Является ли ваша личность дружелюбной или приятной?
Является ли ваша личность почетным учеником или отверженным?
Является ли ваша личность зрелой или детской?
Является ли Ваша личность мужественной или женственной?
Является ли ваша личность лидером, последователем или одиночкой?

5.
Качество голоса и голосовые характеристики. Характеристики пения.

///
Голос высокий или низкий?
Голос тонкий или толстый?
Голос четкий, гладкий, грубый или хриплый?
Голос богатый или слабый?

Голос стабильный или нестабильный? Обладает ли голос уникальным очарованием, вызванным его нестабильностью?
Громкий или тихий голос?
Ёмкость лёгких. Много вдыхать и выдыхать.
Голос мужской или женский?

7.
Сексуальное влечение.
(Для женских персонажей.)

(7-1)
Природа достопримечательностей.

///
Сексуальность.
Девственность.
Девственность.

(7-2)
Источники притяжения.

///
Лицо и волосы.
Номер BWH.
Голос.
Костюм.
Выражения лица.
Движения тела.

8.
Установка для хобби.

///
Независимо от того, является ли хобби ориентированным на улицу или в помещении.

Статические характеристики. Каждая теория.

Формирование характера. Его классификация.

1.
Лицо персонажа.

(1-1)
Форма лица.

///
(1-1-1)
Круглое лицо. Круглое лицо.
Квадратное лицо. Вертикальное лицо.

(1-1-2)
Угловатые лица. Лицо, как шахматная фигура.
Гладкие лица без угловатости.

(1-1-3)
Тонкое лицо.
Толстое лицо.

(1-1-4)
Маленькое лицо.
Большое лицо.

(1-1-5)
Молодое лицо.
Зрелые лица.

(1-2)
Форма глаз.

///
Круглые глаза. Глаза длинные и узкие. Глаза, удлиненные горизонтально. Квадратные глаза.
Глаза, заостренные горизонтально. Глаза широкие сверху и узкие снизу. Глаза широкие сверху и широкие снизу. Глаза узкие сверху и широкие снизу.
Имеется ли выступ в углу глаза или нет.
Расстояние между глазами близко или далеко?
Открыты ли глаза или закрыты. Смотрят ли глаза друг на друга или нет. Подмигивают ли они или нет.

(1-3)
Форма бровей.

///
Тонкие ли брови или толстые.
Подняты ли брови, плоские или полные.

(1-4)
Форма носа.

///
Должен ли нос быть минимизирован или сделан заметным.

(1-5)
Форма рта.

///
Рот должен быть открыт или закрыт?
Расширить рот или открыть его поменьше?
Следует ли ослабить или подтянуть рот.

2.
Волосы персонажа.

(2-1)

Коротко или длинно?
Он полный или короткий?
Острый или круглый?
Широкий или узкий?
Она завязана или развязана?
Вязаный или не вязаный?

(2-2)
Кудрявый или прямой?
Пермидная или прямая?
Сжимается или растягивается?

(2-3)
Открыть вниз или закрыть?
Вверх, открытие или закрытие?

(2-4)
Цвет как есть или окрашенный?
Окрашивание полное или частичное?

Визуальное впечатление от персонажа. Его классификация.

1.
Лицо и оттиск персонажа.

(1-1)
(1-1-1)
Жесткость.
Расслабься.

(1-1-2)
Напряжённо. Полный решимости. Нервничаю.
Назад. Мягкие руки.

(1-2)

Живой. Агрессивный. Агрессивный.
Спокойно. Спокойствие. Слабость. Сдержанность.

(1-3)
Ребячество.
Зрелый.

(1-4)
Брайт.
Темно.

(1-5)
(1-5-1)
Просто и безыскусно.
Изысканный.

(1-5-2)
Прямолинейно.
Умею торговаться. Туда-сюда.

(1-5-3)
Быть обычным. Быть обычным.
Умным. Умным. Быть превосходным.

(1-6)
Взволнован.
Спокойно.

(1-7)
Полный радости, гнева, печали и удовольствия. Богат эмоциями.
Выразительный.
Спокойствие и прохлада. Без эмоций. Выразительный.

2.
Волосы персонажа и впечатления.

(2-1)
Длинный. Богатый. Поток. Тяжелый. Трудно двигаться. Внутренняя ориентация.
Коротко. Легкость тела. Легко двигается. Активный. Люблю тренироваться. На открытом воздухе.

(2-2)
Прозрачность.
Суженное. Чтобы быть закрытым. Связан.

(2-3)
Украшение. На это уходит время и усилия.
Быть непретенциозным. Быть простым.

(2-4)
В очках.
Без очков.

(2-5)
Раскраска. Чтобы быть окрашенным.
Не красить. Быть голого цвета.

Классификация качества голоса персонажа.

1.
(1-1)
Высоко.
Низко.

(1-2)
Богатый. Гладкий.
Чтобы быть худым. Грубым. Хаски.

(1-3)
Прозрачный.
Облачно.

(1-4)
Бесцветный.
Предварительно окрашенный.

(1-5)
(1-5-1)
Мило.
Остроумно.

(1-5-2)
Круглый.
Острый.

(1-6)
Глубокий вдох. Чистый вздох.
Мелкий вдох. Неприметное дыхание.

(1-7)
Высокое напряжение. Переворачивается. Голос золотой огранки.
Спокойствие.

(1-8)
Быть флиртующим.
Быть грубым.

(1-9)
Быть молодым.
Быть зрелым.

(1-10)
Быть милым.
Прекрасно.
Мальчишкой.

(1-11)
Великолепно.
Стоический. Трезвый.

(1-12)
Легко. Чтобы вести себя хорошо.
Серьезность.

Соединить чувство музыки с личностью персонажа.

Персонаж, который часто отвечает за серьезные песни, будет иметь серьезную, строгую, стоическую и жесткую индивидуальность. Персонаж, который часто отвечает за веселые песни будет иметь счастливую, дружелюбную, богатую и расслабленную личность.

Характер. Их характеристики с точки зрения видеоэкспрессии.

1.
Движения лица.

(1-1)
Никакого выражения.
Улыбнись. Улыбайся.
Серьёзное лицо. Злое лицо.
Восхищенное лицо.

(1-2-1)
Широко открывая глаза.

Закрываю глаза.
Открыть глаза наполовину.
Моргнуть глазами.
Перемещая зрачок глаза из стороны в сторону.

(1-2-2)
Открыть рот пошире. Показывать зубы.
Закрыть рот.

(1-3)
Остается ли выражение лица неизменным на протяжении всего процесса или оно меняется различными способами?

2.
Движение тела.

(2-1-1)
Не двигаться, стоять на месте.
Большие движения. Двигаться со всей силы.
Чтобы двигаться минуту за минуту. Двигаться маленькими шагами.
Быстро двигаться. Постоянно двигаться.

(2-1-2)
Чтобы переехать в космос. Чтобы ходить. Чтобы бежать.
Подпрыгивать. Прыгать вниз.
Чтобы двигать руками, плечами, ногами и пахом. Чтобы двигать кончиками рук, пальцев или пальцев ног. Чтобы схватить кончики рук или пальцев ног.
Чтобы переместить туловище.
Чтобы двигать талию.

(2-2-1)
Расширить.
Чтобы заключить контракт.

(2-2-2)
Чтобы открыть.
Закрыть. Чтобы выровнять. Чтобы бить.

(2-3)
Чтобы вращаться.
Выступать.
Сгибаться. Наклониться вперед. Наклоняться назад. Сгибаться.
Наклониться. Чтобы растянуться.
Наклониться.
Чтобы раскачиваться.

(2-4)
Чтобы ударить в позу всем телом.
Соединить руки и руки, чтобы придать форму.

3.
Общаться с другими персонажами.

(3-1)
Взаимодействие с другими персонажами в движении.
Взаимодействие с другими персонажами.

(3-2)
Приближаемся к другому персонажу.
Приближение к другому символу.
Оставить другого персонажа.

(3-3)
Чтобы сформировать формирование с другим персонажем.
Сигнализация с другим персонажем.
Двигаться в том же направлении, что и другой персонаж.

(3-4)
Соприкосновение глаз с другим персонажем.
Ручной контакт с другим персонажем.

4.
Количество людей.

(4-1)
Только один человек появляется и поет сам по себе.
Появляется несколько человек, но один поет, а остальные тихо двигаются на заднем плане.
Поют несколько человек.
Поют несколько человек.
Сделать предложение петь в одиночку среди нескольких человек.

(4-2)
Один человек. Два человека. Три человека. Четыре-пять человек. Около десяти человек. Несколько дюжин человек.

5.
Роли.

(5-1)
Главное. Центр. Передняя сторона. Верхняя сторона. Должно быть независимое пение одного человека.
Суб. Периферию. Задняя сторона. Нижняя сторона. Должно быть независимое пение каждого человека или хора.
Моб. Фоновое изображение. Петь в хоре. Никакого пения.

(5-2)
Есть ли смена ролей в середине песни или нет.
Смена ролей для всех или некоторых участников.

(5-3)
Танцевать или не танцевать.
Один и тот же танец или другой, уникальный танец. Смесь двух или только одного из них?

(5-4)
Команды. Формирование или расстановка.

(5-4-1)
Не формировать линию, а быть по кусочкам.

(5-4-2)
Чтобы сформировать линию.

(5-4-2-1)
Один ряд. Несколько рядов.
Прямая линия. Ряд прямых с изгибами. Ряд кривых. Ряд кругов.
Закрытые, угловые столбцы, такие как квадраты и шестиугольники.

(5-4-2-2)
Есть ли изменения в форме столбца посередине или нет.
Есть ли движение строения или нет.

(5-4-3)
Пропустить ли процесс изменения формирования в процессе редактирования видео или использовать весь процесс без редактирования.
Хочешь заранее подготовить несколько шаблонов формирования, создать каждый как отдельное видео, а затем редактировать и объединять их? Или ты хочешь использовать один шаблон формирования и оставить видео без редактирования?

6.
Взаимодействие.

(6-1)
Глядя друг на друга.
Дайте друг другу пять рук.
Держать друг друга за руки.
Смешиваясь друг с другом в пространстве.

(6-2)
Переезжать друг другу.

Выполнять одно и то же действие друг с другом.
Двигаться в строю друг с другом, двигаясь отдельно, но в целом, в гармонии и единстве.

(6-3)
Переезжать группами друг к другу.
Двигаться в том же направлении, что и группа людей.

7.
Одежда тела.

(7-1)
Штаны.
Юбки.
Разница между длинными и короткими.

(7-2)
Оборки. Буллыжники.

(7-3)
Цвета.

(7-4)
Степень близости к телу.

(7-5)
Великолепие.
Трезвый.

(7-6)
Тяжело. Механический.
Мягкость.

(7-7)
Простая одежда.
Патрульные.

(7-8)
Форма для всех.
Только некоторые из них одеты в униформу.
Разные.

(7-9)
Если фон сцены красочный, то цвета одежды должны быть гармоничными и неровными, как и три основных цвета.
Если сценический фон монохромный, то одежда должна быть одного цвета для всех.

Движения персонажей и хореография. Их значения.

Выражение размера и масштаба. Расстановка рук пошире и размахивание ими.
Выражения эмоционального воздействия. Сложить обе руки вместе в сердце.
Выражение цели в жизни. Вытягивание одной оребренной руки вперед и вверх.
Выражение активности. Активное движение рук и ног. Широкое движение.
Выражение твердой решимости. Тяжелое притягивание рук и пальцев к груди. Крепкий захват кончиков рук и пальцев.

Привлекательность дизайна персонажей. Образцы примеров.

Название серии видео для рейтинга. The Idolmaster Million Live! Театральные дни.
Часть тела для оценки. Превосходство лица персонажа в моделировании.

Особенности притяжения.

///
Глаза и зрачки должны быть достаточно круглыми.
Глаза и зрачки должны быть достаточно большими.
Белки глаз и зрачков должны быть достаточно большими.
Ясность, блеск, яркость и чистота глаз.
Ясность движения глаз.
Свежесть и влажность глаз и взгляда.

Гладкость лица - это хорошо.
Чистое и ясное лицо.
Маленькое выступание лица.
Нет резкости на лице.

Нет ненужных украшений глаз или лица.
Никакого излишнего макияжа на лице, как будто лицо покрыто порошком.
Лицо и глаза должны быть чистыми и незапятнанными.
Никаких ненужных компонентов, отвлекающих внимание от эстетики лица, таких как реалистичный нос.

Классификация эффектов музыки.

1.
Классификация музыки.

(1-1)
Светлый или темный.
Большой или маленький?

(1-2)

Серьезно или смешно?
Серьезно или весело?

(1-3)
Живой или тихий?

(1-4)
Быстрый темп или медленный?

2.
Классификация текстов.

(См. "Классификация историй".)

3.
Классификация пения.

(3-1)
Разделение ролей.

(3-1-1)
Главное пение.
Суб-пение.
Фоновый хор и крики.

(3-1-2)
Петь с другими.
Петь в одиночестве.

(3-2)
Стиль пения.

(3-2-1)
Петь нормальным голосом.
Петь громко. Громко кричал. Долгое время.
Петь шепотом. Петь шепотом. Только шевелить ртом.

(3-2-2)
Тихая песня.
Активно поет.

(3-2-3)
Слишком быстро поет.
Петь медленно.

(3-2-4)
Поет только фразы на родном языке.
Пение фраз на иностранном языке.

(3-3)
Поющий голос и подача.

(3-3-1)
Широкий или узкий поющий голос или звук.
Высокий или низкий поющий голос или звук.

(3-3-2)
Устойчивый или нестабильный поющий голос или подача.

(3-3-3)
Является ли поющий голос или тональность ясной или неясной?
Является ли поющий голос или высота звука ясными или мутными?

(3-3-4)
Беглость или колебания поющего голоса и высоты тона.

Визуальный эффект видео.

1.
Общее видео.

(1-1)
Акцент на динамику движения. Упор на размер шкалы.
Акцент на тонкости движения. Упор на чувствительность движения.
Акцент на спокойствие.

(1-2)
Упор на то, чтобы быть объектом внимания. Акцент на сужении поля зрения. Вид крупным планом. Частичный вид.
Ударение на ширину или ширину поля зрения. Вид с высоты птичьего полета. Общий вид.

(1-3)
Акцент на движении; акцент на передвижении.
Акцент на неподвижность; акцент на настроение оставаться на месте.

(1-4)
Подчеркивает степень.

(1-4-1)
Акцент на большом. Акцент на малость.
Акцент на сильных. Акцент на слабости.
Акцент на тяжелом. Акцент на Легкость.

(1-4-2)
Акцент на легкости. Акцент на позитивность. Акцент на надежду на будущее. Акцент на успехе. Акцент на братстве. Акцент на том, чтобы быть хорошими друзьями и компаньонами. Акцент на богатстве любви.
Акцент на темноте. Акцент на неизбежной судьбе. Акцент на враждебности.

(1-4-3)
Акцент на тепло.
Акцент на холод. Акцент на прохладе. Акцент на холод.

Акцент на тепло. Акцент на горение. Акцент на горении. Акцент на тепло.
Акцент на сезон.

(1-4-4)
Акцент на настроении быть вместе.
Акцент на ощущение одиночества.

(1-4-5)
Акцент на удовольствие.
Акцент на стоицизме.

(1-4-6)
Акцент на богатстве эмоций.
Акцент на спокойствие.

(1-4-7)
Акцент на красоту. Акцент на красоту. Акцент на красоте. Акцент на утончённость.
Акцент на грязи. Акцент на шероховатости. Акцент на дикости.
Акцент на опустошении.

(1-4-8-1)
Акцент на позиционном управлении. Акцент на последовательности и формировании линии.
Упор на неконтроль позиций. Акцент на разобщенность, свободу и изменчивость позиций.

(1-4-8-2)
Акцент на управлении движением. Акцент на равномерность движения.
Акцент на отсутствии контроля над движением. Акцент на разобщенность, свободу и спонтанность движений.

(1-4-8-3)
Акцент на формальности. Акцент на насыщенность событиями.
Акцент на случайности.

(1-4-9)
Акцент на спокойствие.
Акцент на высоком настроении. Акцент на агрессивности. Акцент на бодрости.

(1-4-10)
Подчеркиваю серьезность. Акцент на Серьезность.
Акцент на Удовольствие. Акцент на возбуждение настроения.

(1-4-11)
Акцент на Сюрприз. Акцент на внезапности. Акцент на Неожиданности. Акцент на внезапности.
Акцент на нормальности.

(1-4-12-1)
Акцент на приподнятое настроение.
Акцент на спокойствие настроения.
Акцент на депрессии настроения.

(1-4-12-2)
Акцент на открытости настроения.
Акцент на закрытости настроения.

(1-4-12-3)
Акцент на взлеты и падения общего настроения. Акцент на единстве настроения каждого.
Акцент на индивидуальности настроения. Акцент на расхождении настроений между индивидуумами.

(1-4-13)
Акцент на то, чтобы быть выровненным. Акцент на единстве. Акцент на гармонии. Акцент на взаимодополняемости.
Акцент на отдельности. Акцент на индивидуальности.
Акцент на эффекте объединения отдельных вещей.

2.
Характер.

(2-1)
Упор на сексуальное влечение. Акцент на сексуальное влечение. Акцент на сексуальном движении. Акцент на сексуальной форме. Упор на сексуальное самовыражение. Акцент на сексуальной одежде.

(2-2)
Акцент на физической привлекательности. Акцент на высоту. Акцент на стройность.

(2-3)
Акцент на возрасте.
Акцент на старении. Акцент на молодость.
Упор на то, что ты достаточно взрослый, чтобы носить школьную форму.

(2-4)
Акцент на социальном статусе и положении. Акцент на униформе горничной. Упор на униформу и костюмы идолов.

Назначение.

Ограничения и проблемы игровых музыкальных клипов. Меры по их смягчению.

Ограничения в производстве игр.
Неизбежные углы, которые должны быть вырезаны в производстве игры.
Как сделать их менее заметными.

Фактическая ситуация.

(1)
Во многих случаях все персонажи выполняют точно такие же физические действия и выражения лица, как если бы они были проштампованы на экране.
Работа камеры снижает неестественность.

Техника работы с камерой снижает такую неестественность.
(1-1)
Уменьшить количество времени, затрачиваемое на показ одновременных действий нескольких символов.
Разрешить как можно больше времени показывать действия только одного человека одновременно.
Часто меняйте отдельные персонажи для фотографирования.

При этом содержимое (1-1-1) должно отображаться так, как если бы оно было (1-1-2) ниже.

(1-1-1)
В действительности, одни и те же физические действия и выражения лица выполняются одновременно всеми персонажами.

(1-1-2)
Действия должны быть уникальными для персонажа.

(1-2)
Только определенное место всей сцены должно быть сфотографировано с ограниченным увеличением.
При этом должны быть показаны только одновременные действия небольшого количества персонажей.
При этом должны быть реализованы следующие действия.

Единообразие движений среди всех персонажей.
Уменьшить степень заметности.

(1-3)

Одновременные движения всех персонажей.
Во время одновременных действий всех персонажей, перспективы и уровень масштабирования съемки.
Во время съемки всех персонажей необходимо последовательно менять перспективу и уровень масштабирования.
При этом новизна изображения должна как-то сохраняться.

(2)
Использование одного и того же содержания снова и снова.
Однако эта проблема возникает и в живых выступлениях и записях музыки реальных людей.

(2-1)
Существует ограничение на количество различных костюмов, которые может носить персонаж.
В результате могут произойти следующие события.
Один и тот же костюм можно использовать в разных видео или для разных персонажей.
Чувство дежа вю в содержании.
Отсутствие новизны в содержании.

(2-2)
Существует ограничение на количество символов.
В результате могут произойти следующие события.
Один и тот же символ неоднократно появляется в разных видеороликах.
Многократно используются волосы, выражения лица и поющий голос персонажа.
В содержании возникает ощущение дежа вю.
Отсутствие новизны в содержании.

(3)
При замене символов в одной и той же композиции.
Действия, выполняемые замененным символом, идентичны действиям, выполняемым символом до замены, и являются единообразными.
В этом случае единственным существенным отличием является голос

поющего актера.
В этом случае единственным существенным отличием является озвучивание.

Просмотр музыкальных клипов из игры. Каковы некоторые из проблем, которые она представляет собой хобби?

В качестве хобби, к сожалению, оно, скорее всего, останется застопорившимся на некоторое время.
Существует большая вероятность того, что его спрос не будет сильно расти в течение некоторого времени.

Причины.

(1-1)
Для тех, кто играет в оригинальную игру.
Вам необходимо использовать высокопроизводительный смартфон или планшет для генерации видео с высоким разрешением.

(1-2)
Для людей, которые не играют в оригинальную игру.
Невозможность просмотра видео в высоком разрешении без скачивания.
Однако, скачать видео для этой цели затруднительно.
Причина.
Компания, которая управляет видео сайтом, развращает акт.
Настройки компьютера для скачивания сложны и непонятны.

(2)
Вы не можете смотреть видео в высоком разрешении.
Видео не может быть просмотрено на большом экране.

Я не знаю истинной ценности прекрасного содержания.
Тем не менее, в настоящее время трудно обеспечить такую среду для просмотра.

(2-1)
Воспроизведение видео высокого разрешения на большом экране.
Для этого необходим высокопроизводительный компьютер и монитор высокого разрешения.
Однако в настоящее время это дорого и труднодостижимо.

Включение.

Оценка видео. Насколько это высоко. Его величие. Общее резюме.

1.
Индивидуальная оценка.

(1)
Дизайн сцены.

///
Оригинальность.
Великолепие.
Красота.
Сияние.
Тонкость трюка.

(2)
Характер.

(2-1)
Дизайн персонажа.

///
Симпатичность.
Чистота.
Доброе чувство чистоты.
Выработать деформации.

Высокая сексуальная привлекательность.

Ясная индивидуальность каждого персонажа.

(2-2)
Движения персонажей.
Движения тела.
Волосы и движения лица.

(2-2-1)
Резюме.

///
Плоть и кровь, активные, детальные, полнотелые, телесные движения.
Совершенство его воспроизведения.

Реализм вплоть до мельчайших деталей.
Она должна быть динамичной.
Высокая выразительность.

Совершенство синхронизации физических движений между персонажами.

(2-2-2)
Хореография движений тела.
Его выражение.

///
Удивительно.
Новинка.
Разнообразно.
Острота.
Жидкость.
Прекрасно.

(2-2-3)
Реализация движений тела.

///
Высокий уровень физической экспрессии у танцоров.
Отличная реализация хореографии такими танцорами.
Отличная запись и воспроизведение танцевальной экспрессии такого высокого уровня CG.

(2-3)
Костюмы персонажей.
Реализация следующего в дизайне и экспрессии.

///
Высокая степень чистоты.
Высокая степень красоты.

Высокая степень внимания к деталям.
Высокая степень полировки.
Высокая степень мастерства.

Высокая степень совершенства.

Высокая степень декоративности.
Высокая степень индивидуальности.

(2-3-1)
Взаимодействие между движениями персонажа и костюмом.

///
Реализация естественного движения костюма, который носит персонаж.
Легкость смены костюма персонажем.
Идеальная подгонка костюма, который носит персонаж, к движениям тела персонажа.

(2-4)
Характерное пение.

///
Хороший контроль над пением.
Хорошее качество голоса.
Ясность личности каждого персонажа.

Высокая степень синхронизации между пением и движениями тела.

(3)
Камера работает.

///
Различные движения на сцене.
Различные выражения на сцене.
Ключевые моменты по их содержанию.

Поиск и захват их.
Захват без упущений.
Захватить их с разных точек зрения.
Захватить их, мгновенно переключая.

Прекрасно преуспели в реализации вышеуказанного содержания.

Работа имеет такую высокую степень сложности.

(4)
Видеоматериалы.

///
Отполированный до мельчайших деталей.
Высокая четкость.
Высокое качество.
Высокая степень совершенства.

Примеры.
Физические движения персонажа.
Выражение костюма.

2.
Общая оценка.

///
Очень сложное, высококачественное, движущееся произведение искусства.
Культурное наследие, имеющее большое и важное содержание, которое должно быть передано будущим поколениям.

Ссылка.

Игровые музыкальные видео, включая информацию об аккаунтах на Youtube, которые я рекомендую для предоставления видео.

Idolmaster.

Официальный аккаунт. Только видео низкого разрешения.
https://www.youtube.com/c/imas_official/videos

Сторонние аккаунты. Видео высокого разрешения.
https://www.youtube.com/c/PerfumeTripper/videos
https://www.youtube.com/channel/UCGHtUpdEAo7QeXQ1A2xa-hQ/videos
https://www.youtube.com/c/TakumiProducer/videos
https://www.youtube.com/c/SerikaHakozaki/videos
https://www.youtube.com/user/chrysaore1/videos
https://www.youtube.com/channel/UCCF4lgKN1X86eEJrMBPvptw/videos
https://www.youtube.com/channel/UCttl4dKSkFG6oCzJfmb6eYA/videos

---
Uma Musume.

Сторонние аккаунты. Видео высокого разрешения.
https://www.youtube.com/channel/UCvHs4f1-95qiUO1rrGA5fJQ/videos
https://www.youtube.com/watch?v=So1PP4XCiwY

(По состоянию на июнь 2022 года.)

Сопутствующая информация о моих книгах.

Все книги, которые я написал. Список.

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Sex Differences And Female Dominance
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 性别差异和女性主导地位
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Половые различия и женское превосходство
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 男女の性差と女性の優位性

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Female-Dominated Society Will Rule The World.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 女性主导的社会将统治世界
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Общество, в котором доминируют женщины, будет править миром.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 女性優位社会が、世界を支配する。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Mobile Life. Settled Life. The origins of social sex differences.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 移动生活。定居生活。社会性别差异的起源。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Мобильная жизнь. Урегулированная жизнь. Истоки социальных различий по половому признаку.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 移動生活。定住生活。社会的性差の起源。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Life Is Dark. Human Beings Are Dark.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 生命是黑暗的。人类是黑暗的。
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Жизнь темна. Человеческие существа темны.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 生命は暗黒である。人間は暗黒である。

Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) On Atheism and the Salvation of the Soul. Live by neuroscience!
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) 论无神论与灵魂的救赎。靠神经科学生存!
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) Об атеизме и спасении души. Живи неврологией!
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) 無神論と魂の救済について。脳神経科学で生きよう!

Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) Dryness. Wetness. Sensation of humidity. Perception of humidity. Personality Humidity. Social Humidity.
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) 干性。湿气。湿度的感觉。对湿度的感知。性格湿度。社会湿度。
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) Сухость. Мокрота. Сенсация влажности. Восприятие влажности. Личностная влажность. Социальная влажность.
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) ドライさ。ウェットさ。湿度の感覚。湿度の知覚。性格の湿度。社会の湿度。

Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) Gases and liquids. Classification of behavior and society. Applications to life and humans.
Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) 气体和液体。行为与社会的分类。在生活和人类中的应用。
Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) Газы и жидкости. Классификация поведения и общества. Применение к жизни и человеку.
Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) 気体と液体。行動や社会の分類。生命や人間への応用。

Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) Elements of livability. Functionalism of life. Society as life.
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) 宜居的要素。生活的功能主义。社会即生活。
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) Элементы благоустроенности. Функциональность жизни. Общество как жизнь.
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) 生きやすさの素。生命の機能主義。生命としての社会。

Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) The laws of history. History as a system. History for life.
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) 历史的规律。历史是一个系统。历史的生命。
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) Законы истории. История как система. История на всю жизнь.
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) 歴史の法則。システムとしての歴史。生命にとっての歴史。

Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Social Theory of Maternal Authority. A Society of Strong Mothers. Japanese Society as a Case Study.
Iwao Otsuka (Sep 20, 2020) 母亲权威的社会理论。强势母亲的社会。以

日本社会为个案研究。
Iwao Otsuka (Sep 20, 2020) Социальная теория материнства: Общество сильных матерей. Японское общество как пример.
Iwao Otsuka (Sep 15, 2020) 母権社会論－強い母の社会。事例としての日本社会。－

Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Mechanisms of Japanese society. A society of acquired settled groups.
Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) 日本社会的机制。后天定居群体的社会。
Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Механизмы японского общества. Общество приобретенных оседлых групп.
Iwao Otsuka (Aug 28, 2020) 日本社会のメカニズム。後天的定住集団の社会。

Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) Inertial Society
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) 惯性社会（中文版本）
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) инерционное общество
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) 慣性社会（日本語版）

Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) Neurosociology
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) 神经社会学（中文版本）
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) Нейросоциология
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) 神経社会学（日本語版）

Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) From transportation-centric society to communication-centric society. The Progress of Transition.
Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) 从以交通为中心的社会向以通信为中心的社会。转型的进展。
Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) От общества, ориентированного на

транспорт, к обществу, ориентированному на коммуникации. Прогресс переходного периода.
Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) 交通中心社会から通信中心社会へ。移行の進展。

Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) The Sociology of the Individual -The Elemental Reduction Approach.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 个人社会学 -元素还原法。
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Социология личности -Элементный подход к сокращению.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 個人の見える社会学　－要素還元アプローチ－

Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Introduction Of A White Tax To Counter Discrimination Against Blacks.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 引入白人税以打击对黑人的歧视
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Введение белого налога для противодействия дискриминации черных
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 黒人差別対策としての白人税導入

Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) Personality and sensation, perception. Light and dark. Warm and cold. Hard and soft. Loose and tight. Tense and relaxed.
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) 人格与感觉、知觉。明与暗。温暖与寒冷。硬和软。松与紧。紧张与放松。
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) Личность и ощущения, восприятие. Светлое и темное. Тепло и холодно. Твердый и мягкий. Свободный и тугой. Напряженный и расслабленный.
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) 性格と感覚、知覚。明暗。温冷。硬軟。緩さときつさ。緊張とリラックス。

Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) Motherhood and Fatherhood. Maternal and paternal authority. Parents and Power.
Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) 母性与父性。母权和父权。父母与权力。
Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) Материнство и отцовство. Материнская и отцовская власть. Родители и власть.
Iwao Otsuka (Nov 22, 2020) 母性と父性。母権と父権。親と権力。

Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) Sex differences and sex discrimination. They cannot be eliminated. Social mitigation and compensation for them.
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) 性别差异和性别歧视。它们无法消除。对它们进行社会缓解和补偿。
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) Половые различия и дискриминация по половому признаку. Они не могут быть устранены. Социальное смягчение и компенсация за них.
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) 男女の性差と性差別。それらは無くせない。それらへの社会的な緩和や補償。

Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) Mechanisms of acquired settled group societies. Female dominance.
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) 后天定居群体社会的机制。女性主导地位。
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) Механизмы обществ приобретенных оседлых групп. Доминирование женщин.
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) 後天的定住集団社会のメカニズム。女性の優位性。

Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) Ownership and non-ownership of resources. Their advantages and disadvantages.
Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) 资源的所有权和非所有权。其利弊。

Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) Владение и не владение ресурсами. Их преимущества и недостатки.
Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) 資源の所有と非所有。その利点と欠点。

Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) Wealth and poverty. The emergence of economic disparity. Causes and solutions.
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) 财富与贫穷。经济差距的出现。原因和解决办法。
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) Благополучие и бедность. Появление экономического неравенства. Причины и решения.
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) 富裕と貧困。経済的格差の発生。その原因と解消法。

Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) Social delinquents. A true delinquent. The difference between the two.
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) 社会不良分子。真正的不良分子。两者之间的区别。
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) Социальные преступники. Настоящий преступник. Разница между ними.
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) 社会的な不良者。真の不良者。両者の違い。

Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) How to enjoy game music videos.
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) 如何欣赏游戏音乐视频。
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) Как наслаждаться игровыми музыкальными клипами.
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) ゲーム音楽動画の楽しみ方。

Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) Life worth living. Fulfilling life. The source of

them.
Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) 值得生活的生活。充实的生活。他们的源头。
Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) Жизнь, достойная жизни. Полноценная жизнь. Источник их.
Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) 生きがい。充実した人生。それらの源。

Содержимое моих книг. Процесс их автоматического перевода.

Спасибо за посещение!

Я часто пересматриваю содержание книги.
Поэтому читателям рекомендуется время от времени посещать сайт, чтобы скачивать новые или пересмотренные книги.

Я использую следующий сервис для автоматического перевода.

DeepL Pro
https://www.deepl.com/translator

Данная услуга предоставляется следующей компанией.

DeepL GmbH

Оригинальный язык моих книг - японский.
Порядок автоматического перевода моих книг следующий.
Японский -> Английский -> Китайский язык, русский язык.

Пожалуйста, наслаждайтесь!

Table of Contents

- Введение.
  - Цель этой книги.
  - Конкретные примеры видеоклипов игровой музыки.
  - Как продолжать исследования.
  - Актуальные вопросы.
- Общие замечания
  - Очки с нетерпением ждут. Резюме.
  - Рекомендуемый анализ для каждого видео.
  - Оценка фактических видео. Образцы дел.
  - Оценочные баллы за сюжет игры музыкальный клип.
    - Предмет оценки.
    - Классификация точек оценки. Упрощенная версия.
    - Классификация точек оценки. Подробная версия анализа.
- Каждая теория.
  - Сцена. Оборудование. Трюк.
  - Музыка.
  - Работа камеры.
  - Целевой возрастной диапазон для игровых музыкальных клипов.
  - Персонажи.
    - Ключевые аналитические перспективы. Резюме.
    - Статические характеристики. Общее обсуждение.
    - Статические характеристики. Каждая теория.
      - Формирование характера. Его классификация.
      - Визуальное впечатление от персонажа. Его классификация.
      - Классификация качества голоса персонажа.
      - Соединить чувство музыки с личностью персонажа.
    - Характер. Их характеристики с точки зрения видеоэкспрессии.
    - Движения персонажей и хореография. Их значения.

Привлекательность дизайна персонажей. Образцы примеров.
Классификация эффектов музыки.
Визуальный эффект видео.
Назначение.
Ограничения и проблемы игровых музыкальных клипов. Меры по их смягчению.
Просмотр музыкальных клипов из игры. Каковы некоторые из проблем, которые она представляет собой хобби?
Включение.
Оценка видео. Насколько это высоко. Его величие. Общее резюме.
Ссылка.
Игровые музыкальные видео, включая информацию об аккаунтах на Youtube, которые я рекомендую для предоставления видео.
Сопутствующая информация о моих книгах.
Все книги, которые я написал. Список.
Содержимое моих книг. Процесс их автоматического перевода.